Перевод: Егор Рюмшин
Редактор: Анастасия Гастева

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Содержание

Секрет Марко Поло 4

Краткое содержание кампании 4
Общая предыстория для ведущего 4

Эпизод 1. Свинец и золото 5

Вступление для игроков 5
Сведения для ведущего 6
Сцена 1. Послание с золотой печатью 6
Сцена 2. Комендантский час 6
Сцена 3. Чародейский двор 7
Сцена 4. Золотой петух 8
Сцена 5. Свинцовый рыцарь 8
Эпилог 9

Эпизод 2. Дневник Марко Поло 11

Сведения для ведущего 11
Сцена 1. Венеция умирает с видом на море . 11
Сцена 2. Зловещие мертвецы 12
Сцена 3. Внутри дворца Поло 13
Во дворце *13*
Дневник *14*
Сцена 4. Венецианский мавр 14
Эпилог 15

Эпизод 3. Замок Отранто 16

Сведения для ведущего 16
Сцена 1. Отранто 16
Сцена 2. Убийство подано 17
Сцена 3. Подземелья Отранто 18
Сцена 4. Миссия невыполнима 18
Персонажи в замке *19*
Сцена 5. Покои дам 20
Шкатулка *20*
Эпилог 22

Эпизод 4. Книга Солнца 22

Сведения для ведущего 22
Сцена 1. Город гиппократов 23
Сцена 2. Добрые начинания сулят успех . . 23
Сцена 3. Механическое убежище 24
Сцена 4. Комната Солнца 27
Сцена 5. Последнее испытание 28
Эпилог 30
Переноска сокровищ *31*
Книга Солнца *31*

Секрет Марко Поло

Это ознакомительная кампания в мире Ultima Forsan, состоящая из четырёх эпизодов и предназначенная для 3–6 персонажей ранга новичок. Наших героев нанимает каббалист Мельхиседек, чтобы отыскать клад Марко Поло. Из Новой Венеции они должны отправиться в Венецию Старую, затем в Отранто и наконец в Салерно, где спрятаны сокровища.

Краткое содержание кампании

В этой короткой кампании, разделённой на четыре эпизода, мудрый Мельхиседек из Новой Венеции просит героев отправиться в погоню за сокровищами по всей Макабрической Италии, чтобы разыскать клад Марко Поло и спрятанный вместе с ним бесценный алхимический гримуар.

Герои встречаются в Новой Венеции, многонациональная природа которой позволяет играть любого персонажа. Их собрал старый каббалист Мельхиседек, чтобы отправить на поиски сокровищ, объяснив, что готов позволить им оставить себе всё найденное и предоставить необходимые на подготовку экспедиции средства в обмен на алхимический трактат под названием «Книга Солнца», который семья Поло судя по всему привезла в Италию из Китая.

Покинув Новую Венецию, герои направляются в Венецию Старую, чтобы добыть там дневник Марко Поло, но их преследует Сабелликус, Серый Алхимик, хитрый и хорошо осведомлённый соперник Мельхиседека.

Из дневника герои узнают о других ведущих к сокровищу уликах и ключе. Они хранятся в замке Отранто, крепости на юге Италии, принадлежащей королевству Венгрия. Отряд должен проникнуть внутрь замка, чтобы всё это найти.

Наконец, герои и их противники встретятся в городе Салерно, где спрятано сокровище, и исследуют опасное «Механическое убежище», где под надёжной защитой хранится цель их поисков.

Общая предыстория для ведущего

Мельхиседек честен в своих намерениях и заявлениях. Все, что он скажет героям, правда; старого каббалиста интересует лишь гримуар под названием «Шамс аль-Ма`ариф» — «Солнце Мудрости» или, как его чаще называют, просто «Книга Солнца». Когда герои найдут клад Марко Поло, алхимик с готовностью позволит им забрать всё себе.

Однако Мельхиседек не единственный, кто знает о сокровищах и гримуаре. Он услышал об этом лишь тогда, когда на поиски этого клада уже отправились другие.

В частности, первые указания на существование клада нашел алхимик Сабелликус, учёный при дворе Томаса Линча, лорда расположенного рядом с Алжиром Французского бастиона. Некогда Линч был графом-епископом Французской империи и командиром рыцарей святого Гальгано, но его исключили из ордена и изгнали из страны по обвинению в порочности, разврате и по подозрению в том, что Линч является инфектором. Тогда он, заключив договор с Барбароссой, отправился в свои заморские владения вместе со свитой из самых преданных рыцарей, являвшихся сообщниками в его злодеяниях, и со своим «придворным учёным», Серым Алхимиком Сабелликусом. Изучая документы о здешнем сарацинском мудреце Ахмаде ибн Али аль-Буни, Сабелликус узнал о его «Книге Солнца» — трактате, в котором аль-Буни собрал все магические, алхимические и оккультные познания арабской

традиции. Судя по всему, эта книга хранит в себе ключ к вечной молодости и философскому золоту. Получив от своего покровителя Линча полный вооруженных людей корабль, Сабелликус отправился на поиски гримуара.

Первым его открытием стал тот факт, что ещё до пришествия Чумы Поло, семья венецианских купцов, увезла книгу с Востока с собой в Италию. Тогда Сабелликус решил собрать больше информации о Поло в Новой Венеции. Там он связался с мудрецами из Corte de`Sortileghi (Чародейского двора), но вместо того, чтоб помочь ему, они рассказали о гримуаре Мельхиседеку. Теперь мудрый каббалист намеревается увести у Сабелликуса из-под носа и сокровища, и гримуар, чтобы всё это не попало в руки злодеев — и, конечно же, желая самостоятельно изучить «Книгу Солнца», чтобы отыскать лекарство от Чумы.

С этой целью Мельхиседек отправляет героев с миссией в Италию, обеспечив им проезд на небольшом морском судне капитана Ларго Севилльяно, чтобы они могли добраться до цели раньше Сабелликуса и его прихвостней. Путешествие окажется полным опасностей и неожиданных происшествий!

Эпизод 1. Свинец и золото

Вступление для игроков

Существуют две Венеции. Одна из них, Старая Венеция, превратилась в Город Скорби — мрачную обитель ужасов и смерти, кишащую утопцами, бесчисленными живыми трупами, приспособившимися к существованию в каналах города и водах Чёрной лагуны, заполнившими побережье островов и узкие улочки, переулки между зданиями и затопленные погреба дворцов.

Другую, Новую Венецию, основали торговцы, знать и горожане, сбежавшие из Старой Венеции, и сейчас Новая Венеция стала золотой столицей острова Кандия (Крит) и уцелевших морских владений венецианцев.

Это один из самых богатых и многонациональных городов среди Новых Королевств Запада. Благородные семьи, что спаслись при крахе Старой Венеции, привезли сюда свою роскошь и богатство, возведя дворцы и башни вокруг гавани, где круглый год возвышается лес из мачт. В то же время в сестьерах (венецианских «районах») мирно обосновались левантийские, французские, венгерские, греческие и сарацинские купцы, твёрдо намереваясь отвоевать себе место в этих fondaci, где принимают всех и каждого, даже нечистых, если они обладают богатством и властью.

Архитектура Новой Венеции представляет собой смесь из восточных и западных стилей с европейскими, азиатскими и африканскими чертами. На одной и той же площади могут стоять мечеть, христианский храм и синангога, а финальным штрихом в атмосфере этого места оказывается коптская пирамида некрополитов, возвышающаяся в самом сердце гетто для нечистых.

Так что на этих улицах можно встретить дворян, купцов, представителей духовенства, шпионов и авантюристов со всего Старого Света, а на городских рынках продается любой товар, который можно доставить по морю.

Блуждая по городским улицам и занимаясь своими делами, каждый из героев получает таинственную записку...

Сведения для ведущего

Джориус Сабелликус — известный также под прозвищем Серый Алхимик из-за плаща и перчаток из саламандровой ткани, которые он часто носит — одновременно алхимик, некромант и изобретатель. Покинув двор своего лорда Томаса Линча, Сабелликус прибыл в Новую Венецию в сопровождении эскорта паладинов-отступников и провёл много времени в Чародейском дворе в гетто нечистых, разыскивая информацию о «Книге Солнца». Изучая старые записи благородных семей, спасшихся после падения Венеции, он узнал, что копия гримуара Али аль-Буни оказалась при дворе Кублай-хана, на востоке. Там её даровали семье Поло, которая забрала гримуар в Венецию. Гримуар стал частью сокровищ Марко Поло, местонахождение которых можно разузнать, лишь добыв дневник торговца, по-прежнему спрятанный где-то в Старой Венеции.

Однако изыскания Серого Алхимика привлекли внимание мудрого Мельхиседека, который теперь собирается увести «Книгу Солнца» у Сабелликуса из-под носа, отправив в Старую Венецию собственных эмиссаров с заданием отыскать дневник.

Мельхиседек собирает героев на постоялом дворе «Золотой петух», чтобы поручить им эту миссию. По пути на встречу с каббалистом им предстоит столкнуться со стражей и обнаружить загадочный Чародейский двор, скрытый в глухих закоулках венецианского гетто. А согласившись на предложение Мельхиседека, герои будут вынуждены вступить в бой с тайным оружием Сабелликуса: свинцовым рыцарем — философским андроидом[1], которому приказали уничтожить их.

1. *Существует концепция «философского зомби» — гипотетического существа, которое ведёт себя как человек, но при этом не обладает самосознанием.*

Сцена 1. Послание с золотой печатью

Каждый герой получает загадочное письмо, написанное золотыми чернилами на шестиугольном листе пергамента и запечатанное оттиском из чистого золота. Послание могут оставить на недоступном снаружи подоконнике комнаты на постоялом дворе, незаметно подбросить в карман герою или передать через уличного мальчишку, который тотчас же растворится в толпе. Каждое послание написано на лучше всего известном персонажу языке, но содержание у них одно и то же:

«За вратами из чёрного железа, где правят коты и служат люди, когда восходит над домами луна и запираются на замок двери, возникает двор Чародеев, и ходит кругами легконогий Золотой петух.

Услуги ваши отчаянно необходимы, и награда будет велика».

Сцена 2. Комендантский час

Послание, которое отправил Мельхиседек, указывает путь к загадочному Чародейскому двору, легендарному месту, скрытому в закоулках гетто нечистых.

Если герои начнут расспрашивать, им расскажут, что, по слухам, Чародейский двор находится где-то в недрах гетто. Большинство, однако, считает, что спрятанный среди грязных переулков и узких улочек гетто двор, окружённый домами и лабораториями ведьм, алхимиков и некромантов, — просто досужие сплетни.

Чистые могут войти в гетто лишь в дневное время. Ночью наступает комендантский час, и единственный предполагаемый вход закрывают тяжёлые ворота. Если среди героев есть нечистые, им уже известно, что в гетто необ-

ходимо пройти до наступления ночи, прежде чем ворота закроются, и что до рассвета выйти обратно будет невозможно. Вместе или поодиночке герои ищут способ оказаться в гетто нечистых после наступления комендантского часа. Для этого они могут:

Спрятаться внутри гетто днём, прибегнув к *проверке скрытности*, или притвориться нечистым, пройдя *проверку убеждения* (*провал* означает, что стражники грубо выпроваживают героя за ворота гетто).

† Нечистый герой скорее всего и так вынужден проводить ночь на одном из грязных постоялых дворов гетто.

† Пройти *проверку внимания* (–2), чтобы отыскать секретный проход среди погребов и тоннелей под Новой Венецией.

† Пройти *проверку внимания* (–2) или *алхимии*, чтобы обнаружить серию алхимических символов, нарисованных углём на стенах переулков и складов, и пройти отмеченным путём.

† Перепрыгнуть с крыши ближайшего здания на крышу здания гетто, пройдя *проверку ловкости* дважды (при *провале* герой получит 2d6+2 *урона* от падения; если *провал* случился при второй *проверке ловкости*, *урон* сокращается вдвое).

† Заплатить босоногой девочке лет двенадцати, одетой, как цыганка, чтобы та провела их незаметными и практически непроходимыми закоулками в гетто.

Оказавшись в гетто после захода солнца, герои обнаруживают, что их присутствие не прошло незамеченным — самых неуклюжих увидел патруль городской стражи. Во дворе, где собрались герои, на них набрасываются стражники, чтобы арестовать за нарушение комендантского часа.

Городская стража (количество стражников равно количеству героев): эти самонадеянные и опрометчивые стражники исполняют свой долг, пытаясь задержать героев. Они сражаются узловатыми деревянными дубинками, которые наносят *несмертельный урон*. При необходимости стражники будут свистеть в свисток, чтобы вызвать подкрепление, но побегут, если половина из них не сможет продолжать бой. Однако в таком случае стража вскоре окружит гетто и примется его прочёсывать.

Стражник

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, уличное чутьё d4.
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 6 (1).
Снаряжение: кожаные доспехи (+1), деревянная дубина (сила+d6).

Сцена 3. Чародейский двор

После победы над городской стражей (вероятно, оставив стражников отдыхать в одном из складов), герои понимают, что безнадёжно потерялись среди узких переулков и двориков гетто. Некоторые лавки в этот час ещё открыты, и возле одной из них собрались кошки, привлечённые требухой, которую время от времени бросает им подвыпивший торговец рыбой.

Никто, включая продавца рыбы, не станет отвечать на любые вопросы, касающиеся Чародейского двора. Но если герои подождут здесь, то над крышами домов скоро взойдёт луна, вопли котов станут громче, и продавец рыбы поймёт, что пришло время закрывать лавку, бросив животным всю оставшуюся у него требуху. Заперев двери лавки, торговец тем самым обнажит невысокий и узкий проход в стене, который до сих пор скрывала распахнутая дверь.

Проход ведёт в Чародейский двор — тёмный, неухоженный дворик, окружённый по-

косившимися зданиями, закопченными лабораториями, мрачными домами и мансардами, прохудившиеся крыши которых скрывают каббалистические тайны. От ночного ветерка на цепи медленно качается вывеска: «Золотой петух».

Сцена 4. Золотой петух

Единственный посетитель «Золотого петуха» — похожий на мудреца старик, может быть, алхимик или какой-то чародей. Он представляется как Мельхиседек, учёный и каббалист, и говорит, что собрал героев, чтобы сделать им деловое предложение. Каждого из них Мельхиседек выбрал при помощи прорицания, гадания на костях и старых бронзовых монет, которые старик всегда носит с собой и консультируется с ними всякий раз, прежде чем заговорить, как будто решая, что он может, а что не может сказать.

Мельхиседек, который, судя по всему, многое знает о персонажах, представляет членов отряда друг другу, а затем переходит к делу.

«Через четыре часа купеческая тартана с грузом специй отбудет в Триест. Её капитан, Ларго Севильяно, мой верный друг. Он возьмет вас на борт и доставит в Старую Венецию. Где-то в этом городе спрятан дневник Марко Поло… вы могли слышать о нём — купец и путешественник, который жил задолго до Чумы. Семья Поло путешествовала по Шёлковому Пути и добралась до двора Кублай-хана, который в то время был царём Китая. После многих лет странствий и приключений в неведомых землях Марко вернулся домой, в Италию, где собрал все свои секреты, сокровища и путевые дневники.

Судя по всему, кроме сундуков с богатствами, которые он, как говорят, накопил, там был гримуар, который некогда прислали в подарок повелителю Китая, написанный на арабском древним магистром и хранящий тайны ныне утраченной мудрости. Я предоставлю вам все необходимые средства, чтобы отыскать сокровища Марко Поло. Всё, что я прошу взамен, — этот гримуар, именуемый «Книгой Солнца». В других богатствах я не заинтересован.

Итак, что скажете в ответ на моё предложение?»

Сцена 5. Свинцовый рыцарь

Герои и Мельхиседек ещё продолжают обсуждать подробности сделки, когда снаружи раздаются тяжёлые шаги, от которых дрожит пол и звенит посуда на столах.

Старик выглядывает наружу сквозь грязное окно, и, всмотревшись в ночную мглу, восклицает: «Он нашёл нас! Сабелликус нашёл нас… и послал свинцового рыцаря нас убить!»

Миг спустя огромный тевтонский философский андроид сносит дверь с петель и вихрем крутящегося оружия бросается на героев и всех остальных, разбрасывая стулья, столы и прочую мебель, разбивая бочки с выпивкой, опрокидывая фонари и канделябры. За несколько секунд бой превращается в кошмар из пламени и беспощадных ударов, а пожар вскоре привлекает внимание городской стражи.

Свинцовый рыцарь

Говорят, что прототип «механического человека» создал в кельнском монастыре доминиканский священник Альберт Великий примерно через семьдесят лет после прихода Чумы. Сто лет спустя, монах-алхимик Базиль Валентаин обнаружил первую модель и записи этого мудрого философа и восполь-

зовался ими как отправной точкой для создания знаменитого «тевтонского философского андроида», каких собирают сейчас в немецких спагиристических монастырях. Никто не знает, как этот прототип попал в руки Сабелликуса.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, драка d8.
Шаг: 4; защита: 6; стойкость: 10 (3).

Особенности:

- Бесстрашный: невосприимчивость к *страху* и *запугиванию*.
- Боевая ярость+: получив хотя бы одно ранение, может дважды атаковать в ближнем бою за одно действие без каких-либо штрафов.
- Броня +3: толстый слой металлической брони. Прицельная атака между пластин (–2) не наносит дополнительного урона, но позволяет игнорировать броню.
- Кулаки: огромные кулаки свинцового рыцаря наносят *урон сила*+d6.
- Механизм/голем: +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за ранения.
- Размер +1: свинцовый рыцарь ростом в два с половиной метра!

Особые правила столкновения

Пожар: каждый *раунд*, начиная со второго, все игроки бросают d6. Если выпало 6, то огонь охватывает случайную часть тела персонажа (используйте *таблицу увечий*), и он получает d10 *урона*!

Чтобы погасить огонь, загоревшийся персонаж должен потратить на это весь *раунд* и пройти *проверку ловкости*. В случае *провала* он продолжает получать d10 *урона* в раунд и должен снова бросить d6: если выпадет 6, *урон* увеличится ещё на d10.

Удушье: если начиная с четвёртого *раунда* персонажи по-прежнему находятся внутри «Золотого петуха», каждый *раунд* они должны проходить *проверку выносливости* и при *провале* получать один уровень *усталости*.

Стража: если никто не займётся тушением пожара, к шестому *раунду* огонь привлечёт небольшую толпу и d6+1 *стражников*. Стражники могут не разобраться в ситуации, но успешная *проверка убеждения* заставит их вступить в схватку со свинцовым рыцарем.

Эпилог

Как только автоматон потерпит поражение, каббалист Мельхиседек расскажет новые подробности о предстоящем предприятии, которые до этого времени он держал при себе:

«Не только вы охотитесь за сокровищами Марко Поло. Человек по имени Сабелликус Серый Алхимик уже разыскивает дневник и постарается попасть в Старую Венецию раньше вас. Он безжалостный и беспринципный исследователь, умелый алхимик, некромант и изобретатель. Именно он подослал к нам автоматон. Сабелликус прибыл в Новую Венецию на хорошо оснащённом судне в сопровождении рыцарей-отступников, которые не остановятся ни перед чем. Вам придётся вступить в противостояние с этим безжалостным противником и попасть в Старую Венецию раньше него. Справитесь?»

Затем Мельхиседек переулками и тоннелями выводит героев из гетто и направляет их в доки, где уже ждёт «Пандора» — небольшая тартана капитана Ларго. Вскоре после того, как герои поднимаются на борт, прибывает сам Ларго и немедленно начинает готовиться к отплытию.

«Пандора» наконец снимается с якоря, а вы глядите друг на друга и спрашиваете себя, стоило ли соглашаться на эту авантюру...

Эпизод 2. Дневник Марко Поло

Вступление и краткое содержание предыдущего эпизода

Несколько дней назад старый каббалист Мельхиседек собрал героев в Чародейском дворе в Новой Венеции, чтобы поручить им опасную и сложную миссию. Они должны отыскать сокровища Марко Поло, где бы те ни хранились, и добыть для старого каббалиста гримуар на арабском, именуемый «Книгой Солнца». Это единственный предмет из коллекции Марко Поло, который интересует Мельхиседека. Остальные сокровища герои могут оставить себе.

Искатели приключений с готовностью согласились выполнить это задание и взошли на борт тартаны, принадлежащей Ларго Севилльяно, верному другу Мельхиседека. Ларго готов доставить их в любой пункт назначения по всему средиземноморскому побережью, но это вся помощь, которой можно от него ожидать.

Первая остановка — Старая Венеция, где героям необходимо отыскать некую Илер Ашенбах и вручить ей письмо от Мельхиседека, чтобы убедить Илер помочь отряду в поисках дневника Марко Поло.

Сведения для ведущего

Противники героев — Серый Алхимик Сабелликус и его люди — наступают им на пятки и прибудут в Чёрную лагуну Старой Венеции сразу после них. Пока герои будут заняты исследованием дворца Поло, Сабелликус нападёт на Илер Ашенбах и её нечистых пиратов. Те, кого он прикончит, превратятся в одержимых. Когда ситуация на корабле Ашенбах выйдет из-под контроля, Сабелликус отзовёт своих людей и уведёт корабль, спрятав его за островом и выжидая, когда вернутся герои.

Сцена 1. Венеция умирает с видом на море[1]

Путешествие на борту тартаны «Пандора» (парусника чуть больше пятнадцати метров в длину с каютами размером со шкаф, где едва хватает места для капитана и пассажиров) проходит гладко. Капитан Ларго — приятный и романтичный морской бродяга, который готов рассказать героям о своих странствиях или поделиться сведениями о Новых Королевствах. При этом его пассажирам приходится стоять у руля и выполнять другую необходимую работу, но капитан ни за что не позволит им заглянуть в трюм.

«Там хранятся вещи, которым до поры лучше оставаться тайной,» — скажет он.

В Новой Венеции Мельхиседек посоветовал героям разыскать лазареттонцев и их предводительницу, Илер Ашенбах, которой они должны передать запечатанный пакет с тайным посланием и небольшое состояние в бриллиантах.

Ночью, под аккомпанемент криков вопящих утрей, Ларго пересечёт спокойные воды Чёрной лагуны и доставит отряд на большой корабль, стоящий на якоре в некотором отдалении от берега, плавучий «дворец», который является резиденцией Илер и её небольшой свиты охранников, наёмников и моряков. Среди них особенно выделяется крупный мужчина

1. *Отсылка к песни Франческо Гуччини «Венеция».*

Отелло, второй по старшинству после самой Илер. Все они нечистые, поскольку лишь нечистые могут долгое время подвергаться воздействию миазмов и других опасностей Чёрной лагуны без особых последствий.

Отелло спустит героям верёвочную лестницу, позволив им подняться на борт, а «Пандора» возьмёт курс на Триест. Благодаря письму Мельхиседека, отряд устроят в роскошных комнатах, украшенных золотой отделкой, древними картинами и гобеленами.

Илер выслушает героев, а затем объяснит:

«Марко Поло привёз с Дальнего Востока три невероятно ценных предмета. Один из них — «Шамс аль-Ма'ариф» — «Книга Солнца», гримуар, полный магических символов, алгебраических таблиц, узоров для талисманов и древних секретов, содержащих суть оккультного знания мусульман. Несколько веков тому назад копию этой книги из земель зороастризма отправили великому хану Китая. Может быть, Поло украли у хана эту книгу, а может, им вручили её как подарок — неизвестно. Как бы то ни было, «Книга Солнца» — последняя сохранившаяся копия этого труда — в результате попала в Италию вместе с остальными сокровищами семьи Поло и должна храниться вместе с ними.

Единственный способ разыскать эти сокровища — найти ведущие к ним подсказки во дворце Поло. Несколько лет назад я отправляла людей обыскать здание и забрать всё, что они смогут найти, но как оказалось, это место не только кишит утопцами — дворец полон ловушек и разваливается на куски.

Я прикажу кому-нибудь проводить вас туда, но не стоит недооценивать тамошние опасности».

Сцена 2. Зловещие мертвецы

Ашенбах находит героям лодочника и проводника, некоего Кечина, который, судя по всему, часто выполняет обе эти задачи. Он носит плотный жилет и широкополую шляпу. Отряд садится в его лодку, узкое суденышко восьми метров в длину с довольно низкой осадкой. Путь им освещают два фонаря.

Дворец Поло с двух сторон окружен каналами, а с других двух сторон — частично обрушившимися прилегающими зданиями. По бокам главного здания расположены две небольших башни. Добравшись до дворца на гондоле Кечина, герои оказываются у затопленной аркады, выходящей прямо к каналу и, по-видимому, использовавшейся для погрузки и разгрузки товаров. С обратной стороны дворца расположился небольшой двор с наружной лестницей, ведущей на второй этаж, и широкой сводчатой дверью на первом. Здесь царит мрачная и нездоровая атмосфера. Сырой туман поднимается из каналов и практически душит любого, кто бы в него ни попал.

Как только герои окажутся в паре дюжин шагов от здания, неожиданное движение в воде и красноречивые звуки предупредят их о том, что утопцы готовятся к нападению.

Утопцы (количество противников равно количеству героев)

Утопцы — медленные и неуклюжие противники, раздутые и синие от постоянного погружения в воды Чёрной лагуны. Они блуждают среди руин сухой части города и будут представлять огромную опасность, если нападут на лодку Кечина. В любом случае, шум драки привлечет внимание утопцев со всей округи, и вскоре единственный способ, которым смогут спастись герои, — проникнуть во дворец Поло и запереться внутри.

Утопцы

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (М), характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6, плавание d4.
Шаг: 2(–); защита: 4; стойкость: 7.

Особенности:

- Водный: шаг 4.
- Когти: сила+d4.
- Мертвец: это существо обладает всеми особенностями мертвецов[1].
- Зубы: сила+d6.

Особые правила столкновения

Они идут! После первого *раунда* персонажи могут заметить, что издалека к ним ползут новые утопцы. Каждый *раунд*, начиная со второго, в драку вступают d6–3 утопцев, вылезая из воды или приползая по суше в 6+d10 *клетках* от героев.

Сцена 3. Внутри дворца Поло

Единственное, что остаётся оказавшимся во дворце героям — начать поиски дневника в этих обваливающихся, заросших плесенью и паутиной комнатах, уставленных прогнившей, сломанной мебелью.

Для того, чтобы исследовать каждую секцию дворца — первый этаж, погреб, второй и третий этажи — герои проходят *проверку внимания*. За каждого провалившего эту *проверку* возьмите по карте.

Трефы: камни сыпятся на голову героя, который должен пройти *проверку выносливости* и в случае *провала* получить уровень *усталости* (пройдёт через 24 часа).

Бубны: в узком коридоре просел деревянный пол — есть вероятность обвала. Герой должен пройти *проверку ловкости* и в случае *провала* получить 2d6+2 *урона*.

Червы: на персонажа падает груда старых бутылок и глиняной посуды. Тот должен пройти *проверку ловкости* и в случае *провала* получить уровень *усталости* (пройдёт через 24 часа).

Пики: когда герой открывает дверь, из пола неожиданно ударяет ржавое копьё! Он должен пройти *проверку ловкости (–2)* и в случае *провала* получить 2d6 *урона*.

Во дворце

На первом этаже: среди обломков и гниющей мебели герои могут найти люк, ведущий в погреб, и лестницу наверх. Ступеньки между первым и вторым этажом ненадёжны. Возьмите по карте за каждого персонажа: тот из них, кто первым вытянет трефы, поскользывается и должен пройти *проверку ловкости*, в случае провала получая 2d6 *урона*.

† В погребе: погреб состоит из двух небольших помещений, заваленных гниющим деревом. Пол покрыт слоем холодной зловонной воды глубиной в несколько сантиметров. В углу лежит куча мусора, поросшая ракушками — на самом деле это практически окаменевший ракушник[1].

† На втором этаже: в комнатах второго этажа поселилась стая летучих мышей, и как только герои поднимутся по ступеням, мыши вылетят наружу сквозь разбитые окна. Успешная *проверка внимания* позволит найти маленькое золотое кольцо (стоимостью в 100 флоринов) среди обломков мебели.

1. *см. главу Бестиарий в книге «Ultima forsan: Макабрический Ренессанс»)*

† На третьем этаже: одна из комнат окажется заперта. Крепкую дверь из дуба, обладающую *стойкостью* 10, можно выбить *силой* (–2) или разбить, нанеся как минимум 10 урона подходящим оружием, или открыть замок, пройдя *проверку взлома*. Открытие двери активирует ловушку: см. Пики чуть выше.

За этой дверью находится архив семьи Поло: в помещении, заставленном полками, шкафами и другой мебелью, полным-полно бумаг, учётных книг и различных документов. Оказавшись в этой комнате, герои могут найти дневник, прибегнув к *проверке внимания*.

Дневник

Дневник Марко Поло, по-видимому, написан неким Рустичелло. Во времена до прихода Чумы Марко Поло и Рустичелло были соседями по камере в генуэзской тюрьме после некой битвы. Если верить этому документу, полному удивительных рассказов о землях Востока, сокровища предназначались трём дочерям Марко Поло: Фантине, Беллелле и Маретте. Марко спрятал их, возвращаясь домой из своих странствий, желая уберечь от жадных рук сборщиков налогов и ещё более жадных рук родни.

Чтобы гарантировать безопасность сокровищ, Марко спрятал указания на их местонахождение и «ключ» в Отранто, доверившись родственнику, который должен был передать всё это дочерям Марко. Сами сокровища лежат в неком «Механическом убежище», местонахождение которого Марко не раскрыл никому, включая Рустичелло.

Помимо этих указаний, дневник довольно интересен сам по себе: возможно, один из героев решит, что стоит распространить его как развлекательную литературу...

Сцена 4. Венецианский мавр

Добыв дневник, герои могут возвращаться к гондоле Кечина. Он увёл утопцев от дворца и вернулся, чтобы подобрать отряд.

Кечин отвозит их обратно к Бучинторо[1], где Отелло спускает верёвочную лестницу, чтобы герои могли подняться на борт.

Но на корабле их ждёт ужасный сюрприз: здесь побывал Сабелликус и убил некоторых лазаретонцев, после чего те превратились в одержимых, поскольку были нечистыми. Выжившие забаррикадировались в трюме. Теперь корабль кишит чумными отродьями, и самый страшный среди них — здоровяк Отелло. Что же касается Сабелликуса и его людей, они вернулись на собственный корабль, выжидая, пока одержимые (по одному на каждых двух героев) сделают за них всю грязную работу.

Одержимые

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d6, плавание d4.
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 8.
Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** сражаясь без оружия, одержимые инстинктивно бьют в слабые места противника. При подъёме проверки атаки одержимый попадает в наименее защищённую бронёй часть тела.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, одержимый не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.

1. *Церемониальная галера дожей Венеции.*

- Мертвец: это существо обладает всеми особенностями мертвецов[2].
- Оружие: одержимые могут использовать оружие; часто можно увидеть, как они убивают жертву при помощи холодного оружия, прежде чем сожрать её, особенно если при жизни были солдатами или воинами.

Отелло

Отелло — одержимый, как и остальные, но при этом он — *дикая карта.*

Победив одержимых, герои освобождают Ашенбах и уцелевших членов её команды, которые рассказывают им, что здесь произошло, описав Серого Алхимика и его прихвостней. Сразу после этого из-за острова появляется корабль Сабелликуса и направляется к судну героев, но тут раздается выстрел бомбарды, обращая корабль Сабелликуса в бегство: вернулась «Пандора»!

Эпилог

Сабелликус и его люди исчезают. Капитан Ларго снова приветствует героев на борту своего корабля и убеждает их продолжать поиски сокровищ. У «Пандоры» ещё осталась пара секретов, но задерживаться в Чёрной лагуне или броситься в погоню за Сабелликусом, даже с помощью лазаретонцев — всё равно не лучшая идея.

Лучше отправиться на юг, в Отранто.

2. *См. главу Бестиарий в книге «Ultima forsan: Макабрический Ренессанс»*

Эпизод 3. Замок Отранто

Вступление и краткое содержание предыдущего эпизода

Уже много дней прошло с тех пор, как старый каббалист Мельхиседек собрал героев в Чародейском дворе, в Новой Венеции, чтобы доверить им опасную и рискованную миссию. Они должны добыть клад Марко Поло, где бы тот ни был спрятан, и привезти каббалисту гримуар на арабском под названием «Книга Солнца» — единственный предмет коллекции Марко, в котором заинтересован Мельхиседек. Остальные сокровища герои могут оставить себе.

Отряд с готовностью согласился выполнить это задание и отправился в путь на борту тартаны, принадлежащей капитану Ларго Севилльяно, верному другу Мельхиседека. Ларго может доставить их в любой пункт назначения по всему средиземноморскому побережью, куда бы ни завели поиски клада Марко Поло.

Отыскав в Старой Венеции дневник Марко Поло, герои обнаружили, что Марко доверил некие документы и ключ к сокровищам своей родственнице, служившей фрейлиной герцогине Отранто, чтобы та передала их дочерям Марко Поло. И сейчас герои в поисках ключа и документов направляются в Отранто.

Сведения для ведущего

В Старой Венеции алхимик Сабелликус, соперник Мельхиседека, почти сумел отбить у героев дневник, но корабль Ларго Севилльяно оказался довольно быстрым и легко оставил врагов позади. Сабелликус не знает (или не должен знать) о содержимом дневника, равно как и о том, куда направляется отряд, но он будет преследовать их до Отранто, где сойдёт на берег и отправится вслед за героями в город, пытаясь понять, что они собираются делать. Обнаружив, что персонажи хотят раздобыть приглашение в замок герцога Конрада, Сабелликус опередит их, сообщив герцогу, будто герои строят против него козни. Будучи куда более прямолинейным, чем коварный Сабелликус, герцог Отранто поступит незатейливо. Он просто прикажет отравить персонажей и бросить их в темницу, чтобы впоследствии допросить, подвергнув пыткам.

Так что героям придется придумать способ сбежать из подземелий замка, отыскать нужные им документы и наконец убраться из этого города.

Сцена 1. Отранто

Отранто — сильный, хорошо защищённый город, контролирующий прибрежные воды своими бастионами. Стенам, башням и замку уже много лет, они нуждаются в ремонте, но несмотря на это, по-прежнему остаются мрачными и мощными, древними, но неприступными. Отранто принадлежит провинции Беневенто, которая в свою очередь является частью Венгрии — крупнейшего среди Новых Королевств Запада. Этот город — ключевое звено в отношениях Венгрии с южной Италией. На пристани Отранто всегда полно торговых и военных кораблей — последние оказываются весьма полезны в частых стычках с Адриатической лигой и средиземноморскими пиратами. Городом из своего замка управляет герцог Конрад, и, как и большинство местной знати, он нечистый. Конрад — родич воеводы Бенвенуто и, подобно

ему, железной рукой правит своими владениями, используя сомнительные методы поддержания порядка — пытки, публичные телесные наказания, клеймение, нанесение увечий и смертные казни на городской площади для тех, кто был признан виновным.

Вся провинция боится темниц Отранто, занимающих нижний уровень замка.

Согласно дневнику Марко Поло, его кузина Маддалена была фрейлиной тогдашней хозяйки замка. Возвращаясь домой из мест, где он спрятал сокровище, венецианский купец доверил Маддалене письмо и ключ. Оба предмета должны были поведать его дочерям, когда те подрастут, как найти оставленное отцом наследство. Неясно, где именно располагались покои этой женщины, но внутренние помещения замка за все эти годы, похоже, не изменились, так что нужная комната по-прежнему располагается где-то в крыле знати.

В первую очередь, героям нужно найти способ получить приглашение в замок. Это будет непросто, ведь герцог и его управляющий — жестокие, недоверчивые и высокомерные люди. Вот несколько предложений:

† В замок с готовностью пригласят паладина святого Гальгано или красную одалиску, кажущихся убедительными в этой роли, поскольку они особые гости, представляющие своих лордов.

† Интерес Конрада к алхимии и механическим наукам широко известен: алхимик, изобретатель или даже ведьма, сумевшие правильно себя подать, могут получить приглашение в замок, чтобы развлечь герцога разговором о науке. Эти сведения можно получить, прибегнув к *проверке уличного чутья*.

† Маттеус Тафури, юный астролог, который живет в городе — друг Мельхиседека. Он может помочь героям проникнуть в замок, получив приглашение для себя и представив отряд как своих помощников. Для того, чтобы Маттеус помог персонажам, необходимо пройти *проверку убеждения*.

† Наконец, герои могут выдать себя за дворян, послов, прелатов — всё, что придет им в голову; успешная *проверка убеждения (–2)* приглушит подозрительность герцога и его управляющего.

Сцена 2. Убийство подано

Каким бы путём герои ни получили приглашение, оно позволяет им попасть на банкет, который состоится через несколько дней, и остаться в замке на ночь. Персонажам хватит времени на то, чтобы найти себе подобающую одежду и придумать убедительную легенду.

Обед подают в просторном, строгом банкетном зале, обставленном с экономным аскетизмом. Помимо героев, присутствуют выдающиеся горожане, епископ Онуфрио, несколько избранных рыцарей герцога и несколько придворных дам. Ожидает персонажей и неприятный сюрприз — ведь вместе с ними за столом сидят пятеро французских рыцарей и человек в сером.

«Мы практически разминулись в Венеции, — ухмыляется человек в сером. — Меня зовут Сабелликус…»

Сколько будет продолжаться разговор между героями и алхимиком, решать ведущему. Люди Сабелликуса — все до единого бывшие рыцари, с позором изгнанные из рядов паладинов святого Гальгано, и сейчас они просто головорезы, не подчиняющиеся никаким законам. Любой персонаж с чертами *рыцарь* или *аристократ*,

прошедший *проверку смекалки*, немедленно опознает в них отступников худшего толка.

Сабелликус может рассказать героям, что Мельхиседек пытается украсть у него сокровище, поиски которого Серый Алхимик начал первым (это правда), так что… кто здесь злодей на самом деле? Кроме того, Сабелликус попытается убедить героев рассказать ему всё, что им удалось разузнать, в обмен на помощь или дополнительную информацию… в конце концов, теоретически алхимик понятия не имеет, зачем они здесь, и может считать, что сокровища на самом деле спрятаны в Отранто.

Вскоре после начала банкета появляется герцог. Он садится во главе стола и начинает сверлить взглядом героев и Сабелликуса.

На банкете персонажей отравляют. Каждый из них должен пройти *проверку выносливости (–4)* и в случае провала погрузиться в сон, не успев понять, что происходит. Тех, кто *успешно* прошел *проверку* или не стал пить вино (внутренняя поверхность кубков была покрыта ядом), окружают рыцари и стражники герцога, чтобы оглушить их.

Сцена 3. Подземелья Отранто

Герои приходят в себя полураздетыми и прикованными к стене в камере подземелий замка. Кроме них в длинном и узком помещении присутствует лишь дымящаяся жаровня, полная раскалённых углей, на которых лежат острые железные инструменты. Вскоре открывается крепкая дубовая дверь, и в камеру входит сам герцог. Он приказывает стражнику запереть себя с героями и начинает избивать их железным прутом.

«Сабелликус говорит, что вам что-то нужно внутри моего замка, какие-то сокровища, кажется. По его словам, среди этих сокровищ есть волшебная книга с особыми формулами, позволяющими превратить мёртвых во что-то другое… как свинец превращают в золото. Не знаю, стоит ли верить в эту чепуху, но клянусь могилой своего отца Манфреда — вы расскажете мне всё, что знаете, или я заставлю вас выхаркать из себя душу — кусок за куском…»

И Конрад вполне способен сдержать это обещание. Героям придётся освободиться от оков, выбраться из камеры, сбежать из худшей темницы в королевстве и найти комнату, принадлежавшую родственнице Марко Поло. И всё это надо сделать за одну ночь, прежде чем взойдёт солнце, их хватятся стражники и герцог отправит в погоню весь гарнизон.

Сцена 4. Миссия невыполнима

Побег из подземелий Отранто кажется невыполнимой миссией, но речь ведь идёт о героях, так?

Возможная последовательность действий:

† У героев получится выбить железный прут из рук герцога и оглушить или схватить его;

† При помощи прута и раскалённых инструментов они освобождаются от оков;

† Взяв герцога в заложники или угрожая ему, они заставят стражу открыть камеру, а потом запрут тюремщиков внутри;

† Они могут переодеться стражниками, отыскать свою экипировку и покинуть темницу, вернувшись во двор замка;

Затем можно будет пробраться в комнаты дам и запереться изнутри.

Хоть ситуация и отчаянная, есть множество других возможных решений. Начнём с того, что герцог — *нечистый*. Значит, если он, скажем, внезапно умрёт в камере с героями, то превратится в одержимого — страшное оружие, которое можно натравить на тюрем-

щиков. Помимо этого, в подземельях герцог держит на цепи живых мертвецов, чтобы изучать их анатомию; они могут стать ещё одним средством диверсии, уже не говоря про остальных узников подземелья, готовых на побег, если их освободить и соответствующе мотивировать.

Более того, пройдя *проверку убеждения (–4)*, можно уговорить герцога расковать одного из героев, предложив ему заключить союз двух учёных, объединённых общим интересом к тайным искусствам, или (к примеру) пообещав стать любовниками.

Иронично, но помочь отряду может, наконец, и сам Сабелликус. В руках герцога герои для него бесполезны, так что алхимик попытается устроить отвлекающий манёвр и освободить их. В конце концов, в нужде с кем только не поведёшься… Если игроки не смогут придумать способ освобождения или совершат другие ошибки, Сабелликус вмешается — отдаст героям ключи от камеры или отвлечёт стражников.

В любом случае, снаряжение героев лежит в помещении, ведущем в темницу.

Персонажи в замке

Дамы, слуги, придворные

Раса: чистый (75%) или нечистый (25%).

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d4, знание (торговля) d6.

Шаг: 6; защита: 4; стойкость: 5.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), либо другое оружие или импровизированное оружие.

Стража Отранто

Раса: чистый (75%) или нечистый (25%).

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d4.

Шаг: 6; защита: 6 (1); стойкость: 7 (2).

Снаряжение: открытый шлем (50% против выстрелов в голову, броня +3), кольчуга (броня +2, защищает торс), копьё (защита +1, дальность 1, сила+d6).

Конрад, герцог Отранто

Раса: нечистый.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d8, запугивание d6, знание (алхимия) d6, знание (наука) d6, знание (Чума) d6, провокация d8.

Шаг: 6; защита: 7; стойкость: 5; харизма: –2.

Изъяны: дурной характер, жадность.

Черты: аристократ.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), шпага (сила+d4, защита +1).

Отступники Сабелликуса

Раса: чистый.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d8.

Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 8 (2); харизма: –2.

Черты: рыцарь (отступник)

Снаряжение: кольчуга (броня +2, защищает торс), длинный меч (сила+d8).

Сабелликус

Высокий, худой человек с седыми волосами, изнурённый, суровый и безжалостный. Иорий Сабелликус и Серый Алхимик — вымышленные имена, которыми он обзавёлся за годы своей жизни, будучи скрытным по природе своей. Чернокнижник, шарлатан, мошенник — ради достижения своих целей он готов на всё. Сабелликус приобрёл основные познания в алхимии и некромантии, похищая исследования и компоненты у других учёных. Его тяжёлый плащ сделан из саламандровой ткани и защищает носителя от огня, кислоты и Чернил. Недавно Сабелликус заболел страшной неизлечимой болезнью. Это одна из причин, по которым он ищет гримуар. Содержащиеся в книге алхимические секреты — его последняя надежда на исцеление.

Раса: чистый.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6;

Навыки: алхимия d10, внимание d6, знание (Чума) d6, метание d6, расследование d8, убеждение d6, уличное чутьё d4.

Шаг: 6; защита: 2; стойкость: 6 (1).

Изъяны: болезненность (–2 к проверкам усталости).

Черты: мистический дар (алхимия).

Силы: исцеление, смятение, сон, ужас.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), готовое зелье с каждой из его сил, компоненты (на 20 флоринов), сумка алхимика.

Плащ из саламандровой ткани: броня +1, броня +3 против урона от огня и кислоты. Этот плащ, судя по всему, проклят или заражён неким таинственным заболеванием. Герой, который носит его, должен тянуть по карте за каждый месяц игрового времени и в конце каждой игровой встречи. Если ему попадутся пики, он получает изъян *болезненность*.

Сцена 5. Покои дам

Урейлинам несколько сотен лет подряд отводились помещения в одной из башен замка, под комнатами самой герцогини и её младших детей. Если наши герои, убегая от стражи, сумели забаррикадироваться внутри этой башни, они могут взять в заложники дам и других придворных. Это даст им несколько часов передышки, прежде чем герцог решит выломать дверь и покончить со всем этим раз и навсегда. В зависимости от того, насколько осмотрительны были герои при побеге, за дверью их может ждать лишь одинокий преданный паж или целый гарнизон солдат. В любом случае, документы Поло необходимо найти как можно скорее.

Самый быстрый способ — обыскать старые части здания (стены и пол), не обращая внимания на мебель и деревянные балки; персонаж, прошедший *проверку смекалки (–2)*, легко придет к этому умозаключению.

В качестве тайника Мадделена Поло использовала старый камин в своей комнате. Совершив *проверку внимания (–2)*, герои обнаружат нужную им шкатулку, в которой хранятся бумаги, драгоценные камни и странный цилиндрический предмет со множеством зубцов и отверстий, украшенный обильной резьбой: большой древний ключ.

Шкатулка

Когда Марко Поло приехал повидать кузину и доверить ей тайну своего клада, он оставил Маддалене карту Салерно, пергамент с зашифрованными инструкциями, особый ключ времен Греции или Византии и немало драгоценностей в знак признательности. Всё это хранится в шкатулке вместе с некоторыми личными вещами давно сгинувшей Маддалены.

Так что следующий этап погони за сокровищами Марко Поло приведёт героев в Салерно.

Эпилог

Если тревогу подняли не только в замке, но и в городе, пристань и все городские ворота находятся под охраной, чтобы никто не выскользнул из Отранто. У запершихся в покоях дам героев остался единственный путь к побегу — выбраться через высокие окна и вылезти на крышу, где… их подберёт взлетевшая «Пандора»!

Капитан Ларго воспользовался одним из «сюрпризов», которые хранит его тартана. Он убрал мачту, выбросил балласт и подвесил к корпусу хранившийся в трюме большой шар-аэростат, наполнив его алхимическими парами, содержавшимися в непроницаемых железных бочках, которые Ларго предусмотрительно приобрел в Ферраре. Превратившаяся в маленький воздушный корабль «Пандора» на лету принимает героев на борт и берёт курс на запад, к Салерно. Какая-то бомбарда стреляет в небо, никому не причиняя вреда…

Если же герои сумели покинуть замок незамеченными, они без всяких затруднений попадут на пристань. За это они заслуживают дополнительный *пункт опыта*.

Эпизод 4. Книга Солнца

Вступление и краткое содержание предыдущего эпизода

Уже много дней прошло с тех пор, как старый каббалист Мельхиседек собрал героев в Чародейском дворе, в Новой Венеции, чтобы доверить им опасную и рискованную миссию. Они должны добыть клад Марко Поло, где бы тот ни был спрятан, и привезти каббалисту гримуар на арабском под названием «Книга Солнца» — единственный предмет коллекции Марко, в котором заинтересован Мельхиседек. Остальные сокровища герои могут оставить себе.

Отряд с готовностью согласился выполнить эту миссию и отправился в путь на борту тартаны, принадлежащей капитану Ларго Севильяно, верному другу Мельхиседека. Ларго может доставить их в любой пункт назначения по всему средиземноморскому побережью, куда бы их ни завели поиски клада Марко Поло.

Отыскав в Отранто последнюю ведущую к сокровищам ниточку, герои отправились в Салерно, где находится «Механическое убежище» — место, где Марко Поло спрятал привезённые с востока богатства.

В распоряжении героев есть карта города, пергамент с инструкциями и странный цилиндрический объект — ключ, необходимый, чтобы открыть убежище.

Сокровище почти у них в руках… если не вмешается алхимик Сабелликус, наступающий героям на пятки с тех пор, как они покинули Новую Венецию!

Сведения для ведущего

Давным-давно, задолго до Чумы, Салерно принадлежал Византийской империи и благодаря этому был хорошо защищён. Часть механических осадных орудий генерала Велизария вместе с запасом греческого огня спрятали под старой крепостью, построенной на холме за городом. Несколько веков спустя этот тайник отыскал хитрец Роберт Гвискар, храбрый завоеватель, сведущий в тайных искусствах, который жил ещё до Чумы. Он приказал своим солдатам и слугам тайно восстановить этот схрон с орудиями и военными секретами императоров древности. Тогда-то и было создано «Механическое убежище»: серия связанных между собой подземных залов, где хранились ценные артефакты, прототипы военных машин и осадные орудия, защищённые ловушками и тайными ходами.

Когда Марко Поло вернулся в Италию, разыскивая место, чтобы спрятать свои богатства, память о «Механическом убежище» давно угасла. Знал о нём только старый Фабио де Паглиар, потому что он служил некому Джованни из Прочиды, приказавшему запечатать убежище, поскольку счёл его опасным. Заручившись дружбой Фабио, Мако Поло убедил его показать ему вход в Механическое убежище и спрятал сокровища внутри, заперев вход последним уцелевшим ключом. Семье де Паглиаров щедро заплатили, чтобы они об этом забыли… и Фабио был счастлив так поступить. Единственный уцелевший ключ оставался у Марко Поло.

В первую очередь героям необходимо догадаться, что сокровища хранятся под крепостью, затем отряду предстоит использовать ключ, чтобы открыть убежище, не взорвав всё к чертям, и наконец, чтобы заполучить сокровище, потребуется преодолеть ловушки и до сих пор функционирующие механизмы этого древнего схрона.

Сцена 1. Город гиппократов

Феод Салерно включает в себя город и небольшой участок прилегающих земель. Некогда находившийся под властью герцогства Беневенто он стал официально независимым, когда его архиатры[1] спасли жизнь принцу — Яношу Корвинусу — и некоторым его родным. Сейчас Салерно — город культуры и науки, терпимости и свободы. Городом правит глава коллегии ятрофизиков[2], самых уважаемых и умелых лекарей города. Чистые и нечистые, христиане и язычники, сарацины и иудеи, мужчины и женщины… ко всем здесь относятся одинаково. Городом управляют честно, как одной общиной. Глядя на бесчисленные аптеки, здравницы и уличных продавцов лекарственных средств, сады с целебными травами и бани, становится ясно, что Салерно — город врачей и целителей, где можно найти лекарство практически от любой болезни. Ходят слухи, что архиатры нашли даже лекарство от Чумы, но держат его в тайне, чтобы продавать только знати и богатым купцам в обмен на услуги и концессии.

Каким бы путём герои ни попали в город, их встретит юный студент лет тринадцати отроду, которого архиатры послали в качестве проводника. На протяжении нескольких часов он будет рассказывать отряду про здешние правила, обычаи и важные места города. Если герои прибыли вместе с Сабелликусом, рано или поздно тот захочет отправиться на поиски места, где спрятаны сокровища, в их сопровождении. В противном случае, он отправит за героями шпионов и итоге вместе со своими наёмниками настигнет их во второй раз.

---

1. *Архиатр — в Римской империи звание главного врача города; также врач Папы Римского или королевской семьи.*

2. *Ятрофизика — возникшее в медицине 16-18 веков учение, последователи которого объясняли все физиологические процессы с точки зрения законов механики.*

Сцена 2. Добрые начинания сулят успех

Послание, которое оставил Маддалене Марко Поло, содержит указания на местоположение сокровищ. Содержание этого документа в беглом переводе на флорентийский таково:

На холме добрых начинаний, где Риччарда
Обняла свою мать и приняла судьбу,
Греческий мрамор старинных монументов
Скрывает врата в убежище древних.
В Механическом убежище минуйте западни
Тех древних королей, коварства во плоти.
В Комнате Солнца ступайте по моим следам,
Торопитесь войти и выйти, прежде чем рухнет пещера.

Холм Добрых Начинаний находится за городом вдали от сегодняшнего центра Салерно, но он по-прежнему хорошо укреплён. Старые жители Салерно называют его так, поскольку на этот холм утром падают первые лучи солнца (эту загадку герои могут расшифровать, пройдя *проверку уличного чутья, смекалки* или *внимания*).

На холме стоит старая крепость, по-прежнему прочная и неприступная, но давно заброшенная и поросшая травой.

Если герои начнут расспрашивать или узнают местные легенды, успешная *проверка расследования* или *уличного чутья* позволит им обнаружить, что в прошлом девушка по имени Риччарда стала жертвой семейной трагедии и была убита в каком-то подземном склепе, обнимая могилу своей матери. Говорят, в том месте по прежнему живёт её призрак, но где конкретно находится склеп — городские легенды умалчивают.

Обладая этой информацией, герои должны догадаться, что им надо найти некую гробницу среди полуобрушившихся подземелий крепости на холме Добрых Начинаний.

В руинах достаточно просто обнаружить вход в сеть подземных тоннелей. В конце этого подземелья зарыта наполовину в землю мраморная плита весом в несколько сотен килограммов. На ней вырезаны письмена на греческом и латыни, перечисляющие деяния какого-то византийского императора, который жил десять веков назад.

Герои могут попытаться сдвинуть плиту самостоятельно, но для этого потребуются пять человек с *силой d6*. Персонажи с *силой d8* и больше считаются за двоих. Если герои не смогут сдвинуть плиту сами, они могут использовать рычаги, лебёдки, мулов или другие методы. Как вариант, можно попробовать уничтожить плиту с помощью бомбарды или другим способом. Но это достаточно сложно — плита толстая и обладает *стойкостью* 15.

Под ней находится железный люк, запертый на замок, к которому подходит ключ из шкатулки Маддалены.

Если герои не воспользуются ключом, защитные механизмы, установленные Велизарием и Робертом Гвискаром, сделают своё грязное дело: когда люк откроют силой или взломают замок, активируется система цепей и противовесов, которая обрушит всё, что осталось от крепости, прямо отряду на головы. Если герои не пройдут *проверку ловкости*, их раздавит, и сокровища останутся утерянными навеки...

Сцена 3. Механическое убежище

Помещение, в которое попадают герои, открыв люк, — комната с запертой бронзовой дверью и жаровней, от которой в стену уходят какие-то трубы. В жаровне лежит большая сфера, к которой подсоединены тонкие шланги и другие маленькие устройства. Под жаровней — контейнер с маслянистой,

наверняка воспламеняющейся субстанцией. Проверка *безумной науки, знания (наука)* или даже *смекалки (–2)* даст понять, что это — греческий эолипил, устройство, созданное Героном Александрийским, которое использует пар для создания движущей силы (идея, недавно доведённая до совершенства на мануфактурах Да Винчи, паровые двигатели которых называются архитронито). Если эолипил активировать (достаточно поджечь маслянистую субстанцию), сфера начнёт вращаться, загадочный механизм откроет дверь, и одну за другой зажжёт масляные лампы, висящие на стенах внутренних помещений и коридоров. В результате убежище окажется прекрасно освещённым.

К несчастью для героев, нет никаких указаний на то, в каком направлении искать сокровища! С этого момента им предстоит исследовать подземный комплекс наобум.

Для этого отряд проходит групповую *проверку смекалки*. За каждый *успех* и *подъём* герои получают по жетону прогресса. *Провал* отнимает один жетон (отряду приходится возвращаться по своим следам), а критический провал означает, что герои снова оказались у входа и теряют все набранные *жетоны*!

Набрав 10 *жетонов*, герои наконец достигнут Комнаты Солнца (см. сцену 4 чуть ниже).

Пока у них нет 10 *жетонов*, при каждой *проверке* будет происходить какое-то событие; вытяните карту, чтобы определить, какое именно. Каждая *проверка* примерно соответствует 10 минутам поисков.

Пики (от 2 до 6): анфилада коридоров и пыльных залов, но никаких происшествий.

Пики (от 7 до 9): стая крыс бросается на отряд! Характеристики стаи см. ниже.

Пики (карта двора): В коридоре стоят две большие статуи византийских солдат — по одной у каждой стены. Присмотревшись, можно заметить, что руки статуй подвешены на шарнирах. Если герои пойдут по коридору дальше, они должны пройти *проверку ловкости* и в случае провала пострадать от «атаки» этих механических рук, получив 2d6 *урона*. Если герои решают повернуть в другую сторону, они теряют *жетон прогресса*.

Пики (туз): отряд на верном пути и получает дополнительный *жетон прогресса* (но только в том случае, если *проверка смекалки* была успешной).

Червы (от 2 до 6): анфилада коридоров и пыльных залов, но никаких происшествий.

Червы (от 7 до 10): герои находят оружейную; сотни алебард, копий, пик, мечей, щитов, шлемов, стрел и арбалетных болтов. Они могут забрать с собой столько, сколько пожелают.

Червы (карта двора): герои находят целый склад старых пыльных горшков. *Проверка алхимии, знания (наука)* или *знания (история)* позволит им догадаться, что это греческий огонь, крайне огнеопасная субстанция. Горшок весит 0,5 кг. Его можно метнуть *(дистанция 3/6/12)*. Разбившись, горшок наносит d10 *урона* от огня в пределах *малого шаблона*. К сожалению, хранящиеся здесь горшки очень древние, и не всех из них пощадило время: каждый горшок с 50% вероятностью стал хрупким. Кроме того, любой персонаж, несущий один или несколько горшков, рискует их разбить: если горшки упадут или пострадают другим образом, с вероятностью 50% они разобьются с вышеописанным эффектом.

Червы (туз): отряд на верном пути и получает дополнительный жетон прогресса (но только в том случае, если *проверка смекалки* была успешной).

Бубны (от 2 до 6): анфилада коридоров и пыльных залов, но никаких происшествий.

Бубны (от 7 до 10): один из героев наступает на скрытый механизм: стены уходят в сторону, обнажая два ряда баллист, нацеленных прямо на отряд! Если герои сделают хотя бы шаг, баллисты выстрелят, и каждый персонаж получит 2d6 *урона*. Чтобы остаться невредимым, можно броситься на землю и отползти в сторону или отскочить, увернувшись от залпа, совершив *проверку ловкости*.

Бубны (карта двора): герои оказываются в круглой комнате со множеством дверей. Когда они дойдут до середины, помещение начнёт быстро вращаться! Чтобы сообразить, куда идти, и не потерять направление, необходимо пройти *проверку внимания (–2)*. В случае провала отряд попадает в сеть запутанных тоннелей и тупиков, потеряв жетон прогресса.

Бубны (туз): отряд на верном пути и получает дополнительный жетон прогресса (но только в том случае, если *проверка смекалки* была успешной).

Трефы (от 2 до 6): анфилада коридоров и пыльных залов, но никаких происшествий.

Трефы (от 7 до 10): проход преграждает крепкая дверь с механическими запорами. Герои могут попробовать либо уничтожить или выломать её (*стойкость* 16!), пройдя *проверку силы (–4)*, либо разобраться в механизме замка (*проверка ремонта* или *взлома*). Если не получится преодолеть дверь, отряду придётся возвращаться назад и потерять жетон прогресса.

Трефы (карта двора): герои оказываются в помещении, стены которого покрыты пыльными зеркалами. Это кривые зеркала, поставленные здесь специально, чтобы смущать слабые умы. Все персонажи должны *пройти проверку смекалки*. Провалившие проверку получат уровень *усталости* из-за дезориентации (пройдёт через 24 часа).

Трефы (туз): отряд на верном пути и получает дополнительный *жетон прогресса* (но только в том случае, если *проверка смекалки* была успешной).

Джокер: отряд на верном пути и получает два дополнительных *жетона прогресса* (но только в том случае, если *проверка смекалки* была успешной).

Стая крыс

Стая занимает область, соответствующую *среднему шаблону*, и каждый раунд атакует всякого, кто находится в пределах этой области.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 10; защита: 4; стойкость: 7.

Особенности:

- Рой/стая: защита +2, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Атаки по площади работают согласно правилам. Персонаж также может пытаться давить существ, составляющих рой/стаю, совершая проверку драки и нанося урон, равный значению своей силы, в течение каждого раунда.
- Укусы: стая наносит сотни крошечных укусов своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и причиняя 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую бронёй область тела.

Сцена 4
Комната Солнца

По большому медному диску над дверью, изображающему сияющее светило, герои понимают, что наконец нашли Комнату Солнца.

Это круглое помещение с четырьмя одинаковыми дверями. Одна отмечена кругом над гори-

зонтальной линией, две других — линией, перечеркивающей круг посередине (сквозь одну из таких дверей пришли герои), а последняя — одной только горизонтальной линией. Двери соответствуют сторонам света: солнце над горизонтом — юг, наполовину скрытое солнце — восток и запад (герои вышли из западной двери, это можно понять, пройдя *проверку смекалки*), зашедшее за горизонт — север.

Загадка Марко Поло отсылает к его путешествию на восток. Герои пришли с запада и должны пройти через восточную дверь, чтобы попасть к сокровищам. В результате открытия любой из двух других дверей комплекс немедленно обрушится. В этом случае, героям предстоит *бросить вызов судьбе*, построенный на *проверках ловкости*. *Провал* означает, что героев раздавило сводом, но вне зависимости от исхода *вызова* сокровище будет утрачено навеки.

Сцена 5. Последнее испытание

За «восточной» дверью находится узкий коридор, который — наконец-то! — ведёт к сокровищнице, представляющей из себя сводчатую комнату, украшенную гобеленами, изображающими герб семьи Поло и львов Старой Венеции[1], намного меньшую по размерам, чем другие пещеры и залы Механического убежища. Сокровища грудой лежат в центре комнаты: шёлковые портьеры, украшенные розами и чудными животными, искусные татарские ковры, переливающиеся ткани, украшенные жемчугом ювелирные изделия, рубины и изумруды, слоновая кость, янтарь, серебряные ремни, золотая сбруя, монеты, слитки, мешочки с разнообразными драгоценными камнями, украшения из драгоценных металлов, фарфор и другие богатсва, а также книги, документы и даже долговые расписки (бесполезные в этом веке). Среди прочих сокровищ лежит гримуар в красной кожаной обложке — «Книга Солнца».

Если герои добрались сюда, становится ясно, что здесь их ждёт решающее столкновение с Сабелликусом и его людьми.

Серый Алхимик провёл своих прихвостней через ловушки Механического убежища, и те из них, кто пережил это путешествие, готовы к драке!

Предводитель отступников (Сабелликус или Томас Линч, см. ниже) пойдёт на все, и если расклад окажется не в его пользу, он готов сбежать и обрушить убежище, взорвав склад с греческим огнём: в этом случае, героям предстоит *бросить вызов судьбе*, строящийся на *проверках ловкости*, иначе их раздавит сводом, и сокровище окажется утрачено навеки… и не забывайте, что к *проверкам ловкости*, необходимым, чтобы спастись, применяется штраф за нагрузку!

Сабелликус

Раса: чистый.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: алхимия d10, внимание d6, знание (Чума) d6, метание d6, расследование d8, убеждение d6, уличное чутьё d4.

Шаг: 6; защита: 2; стойкость: 6 (1).

Изъяны: болезненность (–2 к проверкам усталости).

Черты: мистический дар (алхимия).

Силы: исцеление, смятение, сон, ужас.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), готовое зелье с каждой из его сил, компоненты (на 20 флоринов), сумка алхимика.

1. *Имеется в виду один из символов Венеции — крылатый лев.*

Плащ из саламандровой ткани: броня +1, броня +3 против урона от огня и кислоты. Этот плащ, судя по всему, проклят или заражён неким таинственным заболеванием. Герой, который носит его, должен тянуть по карте за каждый месяц игрового времени и в конце каждой игровой встречи. Если ему попадутся пики, он получает изъян *болезненность*.

Отступники Сабелликуса

(число героев –1)

Раса: чистый.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d8.

Шаг: 6; защита: 7; стойкость: 8 (2); харизма: +2.

Черты: рыцарь (отступник).

Снаряжение: полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит без герба (защита +1), закрытый шлем (броня +3), длинный меч (сила+d8).

Если герои уже победили Сабелликуса в прошлом эпизоде, вместо Серого Алхимика отступников возглавляет его «повелитель», Томас Линч, прибывший из Французского Бастиона, чтобы восстановить контроль над ситуацией.

Томас Линч, рыцарь-отступник

Этот жестокий и непреклонный человек средних лет — бывший капитан паладинов Франции. Он с позором изгнан из своего ордена, лишившись многих титулов и влияния в Империи. Будучи вынужденным уехать в свои семейные владения возле Алжира, Томас Линч заключил договор с Барбароссой, чтобы пираты его не беспокоили. В своём замке он собрал таких же людей без чести, бывших его собратьев по оружию и других французских сквайров, превратившихся в обычных головорезов. Доверив Сабелликусу под командование корабль и своих лучших людей, сейчас он решил сам уладить это дело. Томас Линч никогда не сложит оружие и не пойдёт на компромисс, но если дела обернутся не в его пользу, как и Сабелликус, он решит сбежать и обрушить всё Механическое убежище.

Раса: чистый.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d6, драка d10, знание (военное дело) d6.

Шаг: 6; защита: 7; стойкость: 8 (2); харизма: +2.

Изъяны: заносчивость, жадность.

Черты: блок, командный голос, контратака, предводитель, привлекательность, рыцарь (отступник).

Снаряжение: два силовых наруча (броня +3 на руках, +2 к урону и проверкам силы), кольчуга и шоссы (броня +2, защищает торс и ноги), закрытый шлем (броня +3), двуручный меч (сила+d10, урона +2 благодаря силовым наручам, двуручное, защита –1).

Эпилог

У приключения может быть несколько концовок. Если герои сумеют победить Сабелликуса и унести сокровища, по крайней мере какую-то их часть, они могут отдать Мельхиседеку «Книгу Солнца» и наслаждаться плодами своей победы, проводя остаток своих дней в комфортном безделье на террасе с видом на море в Новой Венеции.

Если вместо этого отряд решит оставить себе и сокровища, и книгу, предав доверие каббалиста, в один из дней героям предстоит проснуться и увидеть, как исчезает вдали тартана сохранившего верность Ларго Севилльяно, увозя с собой и первое, и второе.

Наконец, герои могут договориться с Сабеликусом и увидеть, куда заведёт их этот странный союз.

Возможности безграничны, но здесь наша история подходит к концу. До поры ...

Переноска сокровищ

Многочисленные ценности Марко Поло действительно стоят целого состояния. Эта таблица демонстрирует, сколько сокровищ сумеют унести герои (предполагая, что изначально у них нет штрафа за нагрузку).

Сила героя	Штраф –1	Штраф –2	Штраф –3
d4	10 кг	20 кг	30 кг
d6	15 кг	30 кг	45 кг
d8	20 кг	40 кг	60 кг
d10	25 кг	50 кг	75 кг
d12	30 кг	60 кг	90 кг

Каждые пять килограммов можно продать по цене в d6×200 флоринов. Помните, штраф за *нагрузку* распространяется на *проверки силы, ловкости* и все связанные с ними *навыки*!

Книга Солнца

Если герои решат оставить книгу себе, для того, чтобы её прочесть, потребуется знание арабского.

Чтобы прочитать и усвоить содержимое гримуара, требуется месяц и успешная *проверка смекалки* (*подъём* снижает необходимое время вдвое).

Персонаж, который прошёл эту *проверку*, но не обладает чертой *мистический дар*, может выучить несколько трюков и приобрести поверхностные познания в эзотерике, бесплатно получив таким образом черту *мистический дар (ведьмовство)* и две силы по выбору ведущего.

Персонаж, прочитавший книгу и уже обладающий **чертой** *мистический дар (ведьмовство)*, бесплатно получает новую силу (по выбору ведущего) ранга *новичок* и при *подъёме* увеличивает значение своего *сверхъестественного навыка* на одну ступень.

Обладатели *мистического дара (алхимия)*, прочитавшие гримуар, полностью усвоят его содержимое и бесплатно получат d3+1 новых сил (любого *ранга*) по выбору ведущего, а кроме того, если *проверка смекалки* прошла с *подъёмом*, увеличат значение своего *сверхъестественного навыка* на одну *ступень*.

Воспользоваться указанными преимуществами каждый персонаж может только один раз.

Помимо этих эффектов, «Книга Солнца» действительно является одним из самых важных когда-либо написанных оккультных текстов, и по решению ведущего в ней могут содержаться любые тайные знания или описания сил. Так или иначе, гримуар был написан задолго до Чумы, а следовательно, не содержит никаких подсказок, которые могли бы помочь в поисках лекарства.

ULTIMA FORSAN: СЕКРЕТ МАРКО ПОЛО

Авторы: Моро Лонго и Джузеппе Ротондо.
Перевод с английского: Егор Рюмшин.
Корректорская работа: Юрий Слинько, Александр Ермаков, Павел Гуров.
Техническая редактура: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка и дизайн макета: Илья Козубовский.
Графический дизайн: Маттео Цереза, Люка Базиле.
Иллюстрации: Мариуш Гандзель, Франческа Беральд, Джеймс Дентон, Карли Сорге, Крис Бивинс; гравюры — Ганс Гольбейн младший (преимущественно).
Особые благодарности: Лаура Бурраскано, Марина Манганаро, Умберто Пиньятелли, Никола Сантагостино, Сэмюэль Мэнера, Маттео Цереза, Джионато Даль Фарра, Даниэль Приско, Аннарита Гуарньери, Джованни и Франческо Боккачо, Джордж Ромеро, Макс Брукс, Даго и Корто Мальтезе.

Все использованные в этой книге гравюры являются общественным достоянием.

Ultima Forsan

Секрет Марко Поло